CRYSTAL CASTLES™

2600™



ATARI®

▶CRYSTAL CASTLES™

One day, Bentley Bear™ takes his customary nap in his favorite hollow treetrunk. But this time, when he awakes, he finds himself inside a huge castle, glittering with diamonds, emeralds and pearls. Bentley Bear is trapped in CRYSTAL CASTLES, home of Berthilda the Witch and her mean minions! To escape their spell, he must collect the gems in the castles before Berthilda and her malicious cronies send him into permanent hibernation.

You begin CRYSTAL CASTLES at any level between 1 and 8. You can continue to play level after level beyond 8, as long as Bentley survives his enemies. Each level has four castles. Bentley has five lives and must outwit a maximum of seven creatures, depending on the castle. At every 20,000 points, he wins an extra life.

▶THE MAGIC HAT

Bentley can make himself temporarily invincible if he dons the magic hat by running or jumping over it. Wherever a witch appears, so does the magic hat. No enemy can pass through it! At game level 4 and above, the hat bounces up and down; at game level 9 and above, it turns into a crystal ball if Bentley doesn't grab it immediately.

▶CONTROLS

Use your joystick controller with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your console. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use your joystick to guide Bentley through each castle. He picks up magic gems simply by running over them. Press the red joystick button, to make Bentley jump over the castle creatures in the direction the joystick is pointing.

Press **GAME SELECT** to choose a game level, from 1 through 8.

Press **GAME RESET** or your controller button to start or restart the game. Set the **LEFT DIFFICULTY** switch to **A** to play the hard version; push the switch to **B** to play the easy version. The **TV TYPE** switch has no function in this game.

▶ CRYSTAL CASTLES CREATURES

Gem Eaters compete with Bentley for gems. As long as Bentley isn't wearing the hat, he can turn them into dust by running over them just as they swallow their lunch.

Nasty Trees make a beeline for Bentley as they gobble up gems. He can avoid these woody monsters by trapping them behind a wall or in a corner.

Crystal Balls also eat gems. They chase Bentley just like Nasty Trees, but with a rolling motion.

A Pot of Honey helps Bentley win extra points in several castles. Bentley should take a honey break as soon as possible.

A Swarm of Bees flies down to protect the pot. If Bentley waits too long, the swarm returns again and again to track him down. If he takes too much time harvesting gems, the bees find him, whether or not the castle has a honey pot.

Ghosts and Skeletons move randomly, slowly, and over short distances.

The Witch's Caldron turns Bentley into bear stew if he touches it. He can avoid this deadly pot by jumping over it.

Berthilda the Witch has a touch that's fatal. But Bentley can smash her if he's wearing a magic hat.

▶ HELPFUL HINTS

Elevators make perfect escape routes. However, they only operate one at a time.

Bentley is invincible while he's jumping.

Bentley can temporarily stun Nasty Trees and Gem Eaters by jumping over them. But this maneuver won't work if he's wearing the magic hat, or while the Gem Eaters are swallowing gems.

When floating scores appear on the scene, creatures can't move through them; nor can the creatures move through each other.

▶ SCORING

Collect a gem: 1 point for the first gem, 2 points for the second gem, and so on up to 99 points per gem

Collect the last gem in the castle: 1000 points for the first castle, increasing 100 points in every castle thereafter

Don the magic hat: 500 points

Crush a gem eater: 500 points

Eat the honey: 1000 points

Smash Berthilda the Witch: 3000 points

▶CRYSTAL CASTLES™

Par une belle après-midi, Bentley Bear™ fait sa petite sieste quotidienne au creux de son arbre favori. Mais quelle surprise lorsqu'à son réveil, il se retrouve dans un vaste château où étincellent diamants, perles et émeraudes. Bentley est retenu prisonnier à CRYSTAL CASTLES, le repère de la sorcière Grognasse et de ses terribles sbires! Pour leur échapper, il doit récolter les pierres précieuses dispersées dans les châteaux avant que Grognasse et ses féroces acolytes ne l'expédient au royaume de l'hibernation permanente.

Vous pouvez commencer à jouer CRYSTAL CASTLES à n'importe quel niveau entre 1 à 8. Lorsque vous avez atteint le niveau 8, vous êtes en mesure de continuer à jouer aux niveaux successifs tant que Bentley réussit à échapper à ses ennemis. Il y a quatre châteaux à chaque niveau. Bentley dispose de cinq vies et doit éluder un certain nombre de créatures, sept au maximum, qui varie selon le château dans lequel il se trouve. Tous les 20.000 points, il gagne une existence supplémentaire.

▶LE BONNET MAGIQUE

S'il réussit à se coiffer du bonnet magique en courant ou en sautant par-dessus, Bentley devient temporairement invincible. Le bonnet magique apparaît toujours en même temps que la sorcière. Nul ennemi ne peut le traverser! A partir du niveau 4, le chapeau se met à rebondir; au-delà du niveau 9, si Bentley ne s'en empare pas immédiatement, il se transforme en boule de cristal.

▶COMMANDES

Employez la commande à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Servez-vous du levier pour guider Bentley à travers chaque château. Il ramasse les pierres précieuses en passant par-dessus. Appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier, et Bentley sautera au-dessus des habitants du château dans la direction indiquée par le levier.

Enfoncez **GAME SELECT** pour choisir le niveau de jeu entre 1 et 8.

Si vous voulez commencer ou recommencer une partie, enfoncez **GAME RESET** ou le bouton de la commande à levier. Réglez le sélecteur **LEFT**

DIFFICULTY sur **A** pour la version difficile du jeu et sur **B** pour la version plus facile. On ne se sert pas dans ce jeu du commutateur **TV TYPE**.

▶ *LES CREATURES DE CRYSTAL CASTLES*

Les Bouffe-joyaux se disputent les pierres précieuses avec Bentley. Tant que l'ours ne porte pas le bonnet, il peut réduire ces créatures en poussière en leur passant par-dessus au moment où ils avalent leur déjeuner.

Les Arbres malfaisants foncent sur Bentley tout en dévorant des pierres précieuses. Pour leur échapper, l'ours doit les coincer derrière un mur ou dans un coin.

Les Boules de Cristal se nourrissent aussi de joyaux. Elles pourchassent Bentley tout comme les Arbres malfaisants, mais en tournoyant vers lui.

Un Pot de miel aide Bentley à accumuler des points supplémentaires dans plusieurs châteaux. Bentley a intérêt à s'arrêter déguster du miel le plus vite possible.

Un Essaim d'abeilles s'abat sur le pot de miel pour le protéger. Si Bentley attend trop longtemps, l'essaim revient à plusieurs reprises afin de repérer sa trace. S'il prend trop de temps pour récolter les pierres précieuses, les abeilles le repèreront, qu'il se trouve ou non dans un château contenant un pot de miel.

Les Fantômes et Squelettes se déplacent au hasard, franchissant à pas lents de courtes distances.

Le Chaudron de la sorcière transforme Bentley en ragoût d'ours au moindre contact. Pour échapper à ce sort affreux, Bentley doit sauter par-dessus la marmite.

Grognasse la sorcière est aussi d'un contact fatal. Mais Bentley peut l'anéantir s'il porte le bonnet magique.

▶ *CONSEILS UTILES*

Les ascenseurs sont autant de voies de salut. Toutefois, un seul peut marcher à la fois.

Bentley est invincible pendant qu'il saute.

Bentley peut prendre de court les Arbres malfaisants et les Bouffe-joyaux en bondissant par-dessus. Mais cette manœuvre échouera s'il porte le

bonnet magique ou si les Bouffe-joyaux sont en train de dévorer leur nourriture favorite.

Lorsque des scores flottent sur la scène, les créatures ne peuvent les traverser; elles ne peuvent pas non plus passer les unes à travers les autres.

▶ *SCORE*

Récolte de pierres précieuses: 1 point pour le premier joyau, 2 pour le second, et ainsi de suite jusqu'à 99 points par pierre précieuse.

Récolte de la dernière pierre précieuse du château: 1000 points dans le premier château, et 100 points de plus à chaque château successif.

Port du bonnet magique: 500 points

Destruction d'un bouffe-joyaux: 500 points

Dégustation du miel: 1000 points

Anéantissement de Grognasse la sorcière: 3000 points

CRYSTAL CASTLES™

Un día, como de costumbre, Bentley Bear™ está durmiendo su siesta en su tronco hueco favorito. Pero esta vez, al despertarse, se encuentra dentro de un enorme castillo, centelleando con diamantes, esmeraldas y perlas: está atrapado en los CRYSTAL CASTLES, el hogar de la Bruja Bertilda y sus horrendos secuaces. Para escapar de sus hechizos, tendrá que recoger las joyas de los castillos antes de que Bertilda y sus malévolos compinches lo hagan invernar para siempre.

Usted puede comenzar a jugar CRYSTAL CASTLES en cualquier nivel entre el 1 y el 8. Podrá continuar jugando en los niveles que siguen al 8 siempre que Bentley sobreviva a sus enemigos. En cada nivel hay cuatro castillos. Bentley tiene cinco vidas y deberá burlar a un máximo de siete criaturas, según el castillo. Cada vez que alcance 20.000 puntos ganará una vida extra.

EL SOMBRERO MAGICO

Bentley se convertirá temporalmente en invencible si se pone el sombrero mágico, esto lo puede hacer corriendo o saltando sobre el mismo. Cada vez que aparezca una bruja, aparecerá el sombrero mágico. Ningún enemigo puede pasar a través del mismo. En el nivel 4 y siguientes, el sombrero rebota hacia arriba y abajo; en el nivel 9 y siguientes, se convierte en una bola de cristal si el oso no lo agarra inmediatamente.

CONTROLES

Use el control de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su consola. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Use la palanca de mando para guiar Bentley a través de cada castillo. Este recogerá las joyas mágicas con sólo correr sobre las mismas. Oprima el botón rojo de su palanca de control y Bentley saltará sobre los habitantes del castillo en el sentido en que apunte la palanca.

Oprima **GAME SELECT** para escoger el nivel del juego del 1 al 8.

Oprima **GAME RESET** o el botón de la unidad de control para comenzar or reanudar el juego. Mueva el conmutador de **LEFT DIFFICULTY** a la posición **A** para jugar la versión más difícil, o a la

posición **B** para la más fácil. El conmutador de **TV TYPE** no tiene ninguna función en este juego.

▶ *LAS CRIATURAS DE CRYSTAL CASTLES*

Los Comejoyas compiten con Bentley en la recogida de las joyas. El oso, siempre que no lleve puesto el sombrero, podrá pulverizarlos corriendo sobre los mismos mientras están devorando su comida.

Los Arbustos Malignos atacan en línea recta al oso mientras están tragando joyas. Podrá evitar a estos monstruos leñosos atrapándolos detrás de un muro o esquina.

Las Bolas de Cristal también se tragan joyas. Persiguen a Bentley como si fueran Arbustos Malignos, pero lo hacen rodando.

Un Bote de Miel ayudará a Bentley a ganar puntos extra en varios castillos. Bentley deberá hacer una pausa y lamer un poco de miel lo más pronto posible.

Un Enjambre de Abejas desciende para proteger el bote de miel. Si Bentley espera demasiado, el enjambre retornará una y otra vez para rastrearlo. Si pierde demasiado tiempo en recoger las joyas, las abejas lo descubrirán, tanto si hay un bote de miel como no en el castillo.

Los Fantasmas y Esqueletos se mueven al azar, lentamente y a cortas distancias.

La Caldera de la Bruja convertirá a Bentley en estofado de oso si éste la toca. Podrá evitarlo saltando por encima del mismo.

La Bruja Bertilda tiene un toque mortal, pero Bentley puede aniquilarla si lleva puesto el sombrero mágico.

▶ *SUGERENCIAS UTILES*

Los ascensores son caminos de escape perfectos. Pero sólo funcionan uno a la vez.

Bentley es invencible mientras salta.

Puede aturdir momentáneamente a los Arbustos Malignos y a los Comejoyas si salta sobre los mismos. Pero esta maniobra no tendrá éxito si lleva puesto el sombrero mágico, o mientras los Comejoyas están devorando joyas.

Cuando aparecen puntuaciones flotantes en la pantalla, las criaturas no pueden pasar a través de ésas, ni tampoco a través de ellas mismas.

▶ *PUNTUACION*

Recogida de joyas: 1 punto por la primera joya, 2 por la segunda y así hasta 99 puntos por joya.

Recogida de la última joya del castillo: 1000 puntos por el primer castillo, con un aumento de 100 puntos por cada castillo sucesivo.

Sombrero mágico puesto: 500 puntos

Por haber aniquilado a un comejoyas: 500 puntos

Por haber comido miel: 1000 puntos

Por haber destruido a la bruja Bertilda: 3000 puntos

▶CRYSTAL CASTLES™

Un giorno come un altro Bentley Bear™ schiaccia un pisolino nel cavo del suo tronco favorito. Ma stavolta quando si sveglia si ritrova dentro ad un immenso castello, scintillante di diamanti, smeraldi e perle: è stato intrappolato nei CRYSTAL CASTLES, dove alloggiano la strega Bertilda ed i suoi orrendi scagnozzi! Per scampare all'incantesimo Bentley deve raggranellare le pietre preziose nei castelli prima che Bertilda ed i suoi malvagi accoliti lo mandino ad ibernare per l'eternità.

Puoi cominciare a giocare a CRYSTAL CASTLES in qualsiasi livello da 1 a 8, e continuare a giocare livello dopo livello oltre l'ottavo, finchè Bentley Bear sopravvive ai propri nemici. Ad ogni livello esistono quattro castelli. Bentley ha cinque vite e deve vedersela con un massimo de sette creature, a seconda del castello. Ogni 20.000 punti guadagna una vita supplementare.

▶IL BERRETTO MAGICO

Bentley Bear diventa momentaneamente invincibile se si mette il berretto magico passandoci sopra di corsa o saltandolo. Ogni volta che appare una strega appare pure un berretto magico. Nessun nemico ci può passare attraverso! Al quarto livello di gioco ed oltre il berretto rimbalza su e giù; a partire dal nono livello, se Bentley non se ne impossessa immediatamente, si trasforma in boccia di cristallo.

▶I COMANDI

Con questa cassetta di gioco ATARI si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro della consolle. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolta verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Servirsi del comando a cloche per guidare Bentley Bear attraverso ogni castello. L'orso raccoglie le pietre preziose correndoci sopra. Premere il pulsante rosso del comando a cloche per farlo saltare oltre gli abitanti del castello nella direzione in cui punta la leva del comando.

Premere **GAME SELECT** per scegliere il livello di gioco da 1 a 8.

Premere **GAME RESET** o il pulsante del comando a cloche per cominciare o ricominciare il gioco. Spostare il commutatore **LEFT DIFFICULTY** sulla **A** per giocare la versione più impegnativa e su **B** per la versione più facile. Il commutatore **TV TYPE** non ha alcune funzione in questo gioco.

LE CREATURE DEI CRYSTAL CASTLES

I Pappagemme fanno a gara con Bentley nell'arraffare pietre preziose. Se non ha il cappello in testa, Bentley li può polverizzare passandoci sopra di corsa mentre s'ingozzano di gemme.

Gli Alberacci si precipitano dritti su Bentley ingoiando gemme. L'orso potrà evitare questi mostri legnosi attirandoli dietro una parete o in un angolo.

Le Boccie cristalline mangiano gemme. Inseguono Bentley come gli Alberacci, ma rotolon rotoloni.

Il Vasetto di miele permette a Bentley di guadagnare punti extra in vari castelli. Bentley ha tutto interesse ad andare a mangiarsi del miele il più presto possibile.

Uno Sciame d'api scende a proteggere il vasetto di miele. Se Bentley aspetta troppo a lungo lo sciame continua a tornare giù per rintracciarlo. Se perde troppo tempo a raccimolare gemme, le api lo trovano, che ci sia un vasetto di miele nel castello o meno.

Spettri e Scheletri si spostano imprevedibilmente, piano piano, su corte distanze.

Il Calderone della strega serve a trasformare Bentley in stufato d'orso se lo tocca. Per evitare il pentolone fatale, Bentley lo deve saltare.

La strega Bertilda ha un tocco mortifero, ma Bentley la può annientare purchè abbia il cappello magico in testa.

CONSIGLI UTILI

Gli ascensori sono delle perfette vie di scampo. Disgraziatamente, non funzionano che uno alla volta.

Bentley è invincibile mèntre salta.

Bentley può stordire momentaneamente gli Alberacci ed i Pappagemme saltandoli. Ma non sarà in grado di farlo se ha il berretto magico in testa o se i Pappagemme stanno trangugiando pietre preziose.

Quandi i punteggi appaiono sullo schermo, le creature non sono in grado di passarci attraverso, come pure non possono attraversarsi l'un l'altra.

▶ *IL PUNTEGGIO*

Raccolta di gemme: 1 punto per la prima gemma, 2 per la seconda e così via fino a 99 punti per gemma.

Raccolta dell'ultima gemma del castello: 1000 punti per il primo castello, con un aumento di 100 punti per ogni castello successivo.

Berretto magico in testa: 500 punti

Per aver schiacciato un pappagemme: 500 punti

Per aver mangiato il miele: 1000 punti

Per aver distrutto la strega Bertilda: 3000 punti

▶CRYSTAL CASTLES™

Eines Tages macht Bentley Bear™ sein gewöhnliches Mittagsschläfchen in seinem beliebten, hohlen Baumstamm. Als er jedoch diesmal erwacht, befindet er sich in einem riesigen Schloß, das voll von funkelnden Smaragden, glitzernden Diamanten und prächtigen Perlen ist. Bentley Bear ist in eine Falle geraten, in die CRYSTAL CASTLES, wo die bitterböse Hexe Brunhilde und ihre gemeinen Günstlinge Unterschlupf gefunden haben! Um ihrem Zauber zu entfliehen, muß er die Edelsteine im Schloß einsammeln, bevor Brunhilde mit ihren böswilligen Kumpeln ihn zum ewig währenden Winterschlaf verdammen.

Sie können CRYSTAL CASTLES in jeder Schwierigkeitsstufe zwischen 1 und 8 beginnen. Und Sie können Stufe für Stufe nach 8 weiter spielen, solange Bentley seine Feinde überlebt. Jede Stufe hat vier Schlösser. Bentley verfügt über fünf Leben und muß je nach dem Schloß maximal sieben Kreaturen überlisten. Bei jeden 20.000 Punkten gewinnt er ein Extra-Leben.

▶DER TARNHUT

Bentley kann sich vorübergehend tarnen—unsichtbar macnen—wenn er den Tarnhut benützt, indem er über ihn rennt oder hinweg springt. Wann immer 'ne Hexe auftaucht, taucht der Tarnhut auch auf. Kein Feind kommt da durch! In den Spielstufen 4 und höher springt der Ball immer wieder auf; in der Spielstufe 9 und höher verwandelt er sich jedoch in eine Glaskugel, wenn Bentley ihn nicht sofort erwischt.

▶STEUERUNGEN

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benützen Sie den Steurknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER**-Buchse an der Rückwand Ihres Gründgerätes steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um Bentley durch jedes Schloß zu schleusen. Er hebt magische Edelsteine einfach auf, indem er über sie läuft. Drücken Sie den roten Steuerknüppelknopf, um Bentley über die Schloßkreaturen in der Richtung springen zu lassen, in die der Steuerknüppel weist.

Drücken Sie **GAME SELECT**, um eine Spielstufe zu wählen von 1 bis 8.

Drücken Sie **GAME RESET** oder Ihren Steuerknopf, um mit dem Spiel zu beginnen oder von neuem zu beginnen. Stellen Sie den **LEFT DIFFICULTY**

Schalter auf **A** um die schwierige Version zu spielen; drücken Sie den Schalter auf **B**, um die leichte Version zu spielen. Der **TV TYPE** Schalter hat in diesem Spiel keine Funktion.

▶ *CRYSTAL CASTLES KREATUREN*

Edelsteinesser kämpfen mit Bentley um Edelsteine um die Wette. Solange Bentley nicht seinen Tarnhut trägt, kann er sie in Staub verwandeln, indem er über sie hinweg läuft, wenn sie gerade ihr Mittagessen herunterwürgen.

Böswillige Bäume gehen schnurstracks auf Bentley zu, während sie sich Edelsteine einverleiben. Er kann diesen unglaublichen Ungetümen aus Holz aus dem Wege gehen, indem er sie in eine Falle hinter eine Wand oder in eine Ecke lockt.

Kristallkugeln lassen sich ebenfalls Edelsteine schmecken. Sie verfolgen Bentley genauso wie die böswilligen Bäume, rollen aber dabei auf ihn zu.

Ein Honigtopf hilft Bentley, in verschiedenen Schlössern Extrapunkte einzuheimsen. Bentley sollte so bald wie möglich 'ne Honigpause einlegen!

Ein Bienenschwarm ist unterwegs, um den Honigtopf zu verteidigen. Wenn Bentley zu lange zögert, kommt der Bienenschwarm immer wieder, um ihn zu verfolgen. Wenn er beim Einsammeln von Edelsteinen wieder mal trödelt, finden ihn die bösen Bienen, selbst wenn kein Honigtopf im Schloß ist.

Gruslige Geister und Schaurige Skelette bewegen sich langsam und willkürlich auf kurzen Strecken.

Der Hexenkessel verwandelt Bentley in Bärengulasch, wenn er das Ding anrührt! Er kann seinem traurigen Schicksal nur entrinnen, wenn er 'rüber springt.

Eine Berührung der bitterbösen Hexe Brunhilde bedeutet bitteren Tod. Bentley kann sie aber zerschmettern, wenn er den Tarnhut trägt.

▶ NÜTZLICHE TIPS

Zur Flucht sind Fahrstühle phantastisch. Aber nur einer arbeitet jeweils.

Beim Springen ist Bentley unsichtbar.

Bentley kann böswillige Bäume und Edelsteinesser vorübergehend täuschen, indem er über sie springt. Der Trick klappt aber nicht, wenn er den Tarnhut trägt, oder wenn die Edelsteinesser gerade Edelsteine vertilgen.

Wenn schwimmende Punktezahlen am Bildschirm auftauchen, können Kreaturen nicht durch sie gelangen, noch können sie sich durch andere Kreaturen bewegen.

▶ PUNKTEZÄHLUNG

Einen Edelstein einsammeln: 1 Punkt für den ersten Edelstein, 2 Punkte für den zweiten Edelstein, und so weiter bis zu 99 Punkten pro Edelstein.

Den letzten Edelstein im Schloß einsammeln: 1000 Punkte für erste Schloß, und jeweils 100 Punkte mehr für jedes Schloß danach

Den Tarnhut tragen: 500 Punkte

Einen Edelsteinesser zermalmen: 500 Punkte

Den Honig verspeisen: 1000 Punkte

Die Hexe Brunhilde zerschmettern: 3000 Punkte

▶CRYSTAL CASTLES™

Op zekere dag doet Bentley Bear™ zijn dagelijks dutje in zijn geliefkoosde holle boomstam. Maar als hij deze keer wakker wordt, bevindt hij zicn in een reusachtig kasteel, dat schittert van de diamanten, smaragden en parels. Bentley Bear zit gevangen in de CRYSTAL CASTLES, de verblijfplaats van Berthilda de Heks en haar laaghartige volgelingen! Om hun betovering te verbreken, moet hij de juwelen, die in de kastelen zijn, verzamelen voordat Berthilda en haar gemene handlangers hem naar een eeuwigdurende overwintering sturen.

U kunt op elk niveau, tussen 1 en 8, met CRYSTAL CASTLES beginnen. U kunt doorspelen van het ene naar het andere niveau boven 8, zolang Bentley zijn vijanden overleeft. Ieder niveau heeft vier kastelen. Bentley heeft vijf levens en moet ten hoogste zeven schepsels te slim af zijn, hetgeen van het kasteel afhangt. Bij iedere 20.000 punten wint hij een leven.

▶DE TOVERHOED

Bentley kan zichzelf tijdelijk onoverwinnelijk maken als hij de toverhoed opzet door er overheen te hollen of te springen. Altijd als er een heks verschijnt, komt de toverhoed ook te voorschijn. Geen enkele vijand kan er doorheen komen! Op spelniveau 4 en daarboven, springt de hoed op en neer; op spelniveau 9 en daarboven verandert de hoed in een kristallen bal als Bentley hem niet onmiddellijk te pakken krijgt.

▶CONTROLES

Gebruik uw stuurknuppel commandopost met deze ATARI programmamodule. Verseker uzelf ervan dat de kabel in de **LEFT CONTROLLER** aan de achterkant van uw Video Computer Systeem gestekt is. Houd de commandopost, met de rote knop in de linker bovenpositie, in de richting van uw televisie toestel. Zie voor verdere details het instruktieboekje.

Gebruik de stuurknuppel om Bentley door ieder kasteel heen te leiden. Hij pakt de betoverde edelstenen op door er eenvoudig overheen te gaan. Druk op de rode knop van de stuurknuppel om Bentley over de gemene schepsels in de kastelen heen te laten springen, in de richting, die de stuurknuppel aangeeft.

Druk op **GAME SELECT** voor het kiezen van een spelniveau 1 tot en met 8.

Druk op **GAME RESET** of op de knop van de commandopost om het spel te beginnen of opnieuw te beginnen. Zet de **LEFT DIFFICULTY** schakelaar op **A** om op de moeilijke manier te spelen; druk de schakelaar naar **B** om op de gemakkelijke manier te spelen. De **TV-TYPE** schakelaar wordt bij dit spel niet gebruikt.

▶ *SCHEPSELS IN DE KRISTALLEN KASTELEN*

Juwelen Eters wedijveren met Bentley om de juwelen. Zolang Bentley niet zijn hoed draagt, kan hij hen tot stof vermorzelen door over hen heen te gaan, juist op het ogenblik dat zij hun lunch verorberen.

Gemene Bomen stellen zich in een rij voor Bentley op terwijl zij juwelen verslinden. Hij kan deze houten monsters vermijden door hen achter een muur of in een hoek te vangen.

Kristallen Ballen eten ook juwelen. Zij jagen ook achter Bentley aan net als de Gemene Bomen, maar met een rollende beweging.

Een Pot Honing helpt Bentley extra punten in verschillende kastelen te verwerven. Bentley moet zo gauw mogelijk van de honing gaan snoepen.

Een Zwerm Bijen strijkt neer om de pot te beschermen. Als Bentley te lang wacht, komt de zwerm keer op keer terug, om hem te vervolgen. Als hij teveel tijd besteedt aan het verzamelen van de juwelen, vinden de bijen hem, of het kasteel al dan niet een pot honing heeft.

Spoken en Skeletten bewegen langzaam in alle richtingen over korte afstanden.

De Heksenketel verandert Bentley in berenstamppot als hij deze aanraakt. Hij kan deze dodelijke ketel vermijden, door er overheen te springen.

Berthilda de Heks' aanrakingen zijn dodelijk. Maar Bentley kan haar vernietigen als hij zijn toverhoed draagt.

▶ NUTTIGE WENKEN

Liften vormen een uitstekende ontsnappingsroute. Zij werken echter slechts om de beurt.

Bentley is onoverwinnelijk als hij aan het springen is.

Bentley kan de Gemene Bomen en Juwelen Eters tijdelijk verlammen door over hen heen te springen. Maar deze monoeuvre werkt niet als hij de toverhoed op heeft of terwijl de Juwelen Eters juwelen aan het opslokken zijn.

Als zwevende scores op het toneel verschijnen, kunnen de schepsels er niet doorheen bewegen; ook kunnen de schepsels niet door elkaar bewegen.

▶ HET SCOREN

Verwerf een juweel: 1 punt voor het eerste juweel, 2 punten voor het tweede juweel enz. tot 99 punten per juweel.

Verwerf het laatste juweel in het kasteel: 1000 punten voor het eerste kasteel, met 100 punten toenemend in ieder volgend kasteel.

Zet de toverhoed op: 500 punten

Vermorzel een juwelen eter: 500 punten

Eet de honing: 1000 punten

Vernietig Berthilda de Heks: 3000 punten

Designed by Peter C. Niday
Computer Graphics by Michael Kosaka
Audio by Robert Vieira

ATARI®
PROOF OF PURCHASE
CRYSTAL CASTLES™





Printed in Taiwan
C019787-110/A
K. 1. 4. 1987